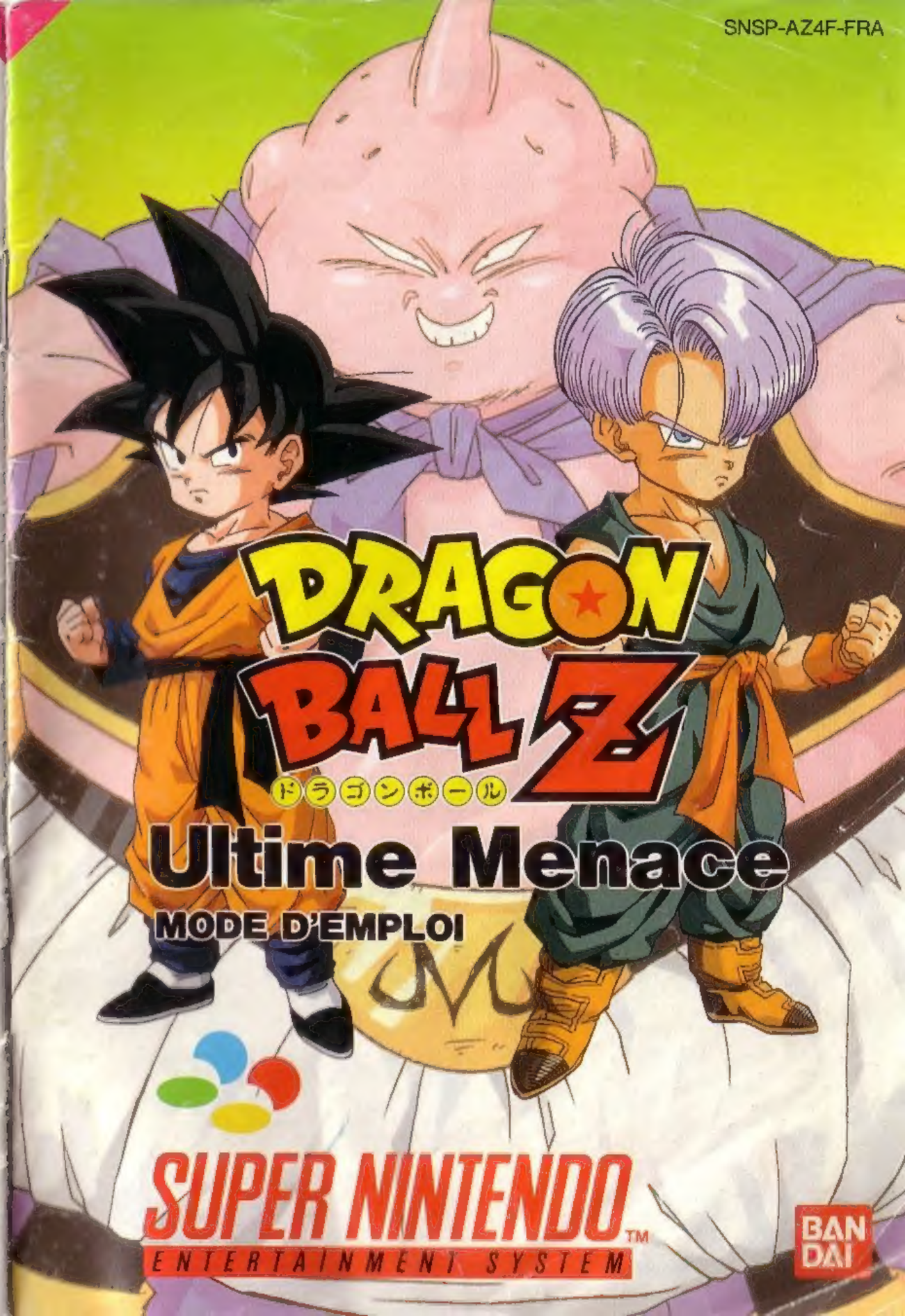
Distribué par:
Bandai S.A.(France)
B.P.79, 95313 Pontoise

BANDAI DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUE PER BANDAI
#12

©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TEOI ANIMATION
©BANDAI 1994

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

SNSP-AZ4F-FRA



DRAGON BALL Z
ドラゴンボール

Ultime Menace

MODE D'EMPLOI

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

BANDAI

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality™

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

SOMMAIRE

RESUME JEU.....2
UTILISATION DES MANETTES.....3
PRESENTATION DES PERSONNAGES.....4
DEBUT DE JEU.....6
OPTIONS.....7
COMBAT.....8
CHAMPIONNATS.....10
OPTION BATAILLE.....11
ECRAN DUAL DE BATAILLE.....13
BOUQUET FINAL DE PRISES.....15
ABREGE DES FONCTIONS.....17

RESUME JEU

Super ...Voici le summum du jeu d'action avec la version de DRAGON BALL Z 3 — L'Ultime Menace- Trois nouveaux personnages apparaissent et le jeu s'est encore considérablement amélioré: Ecran dual, attaque spéciale, mode turbo..... Vous voilà à nouveau repartis pour un tour dans le Monde de DRAGON BALL Z.

UTILISATION DES MANETTES

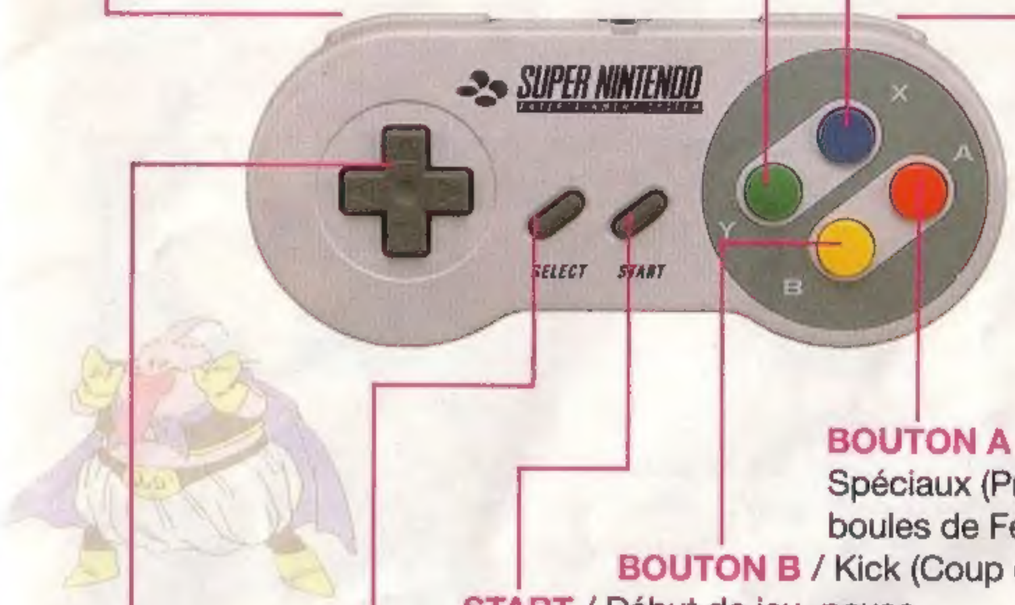
BOUTON L / Déplacement rapide à gauche.

BOUTON R / Déplacement rapide à droite.

*Le déplacement se poursuit tant que tu maintiens la pression.

BOUTON X / Voltige (Uniquement en écran dual)

BOUTON Y / Punch (Coup de Poing)



BOUTON A / Coups Spéciaux (Prises choc, boules de Feu)

BOUTON B / Kick (Coup de Pied)

START / Début de jeu, pause.

SELECT / Visualisation des options durant la pause.

✚ Croix ▲ / Saut ◀▶ / Avance - Recul ▼ / Position accroupie

✚ Croix / En cas d'essouflement durant le combat, permet de reprendre des forces.

- **Appuyer vers l'arrière pour se défendre contre adversaire au cours du combat.**
  Si vers la droite: ◀✚ Garde debout ▲✚ Garde accroupie
  Si vers la gauche: ✚▶ Garde debout ✚▲ Garde accroupie.
- **Pression sur Y vers l'adversaire/Projection**
- **Une pression simultanée sur les boutons B et Y permet d'amasser vite de l'énergie.**
- **Pas de position accroupie dans l'air ou dans l'eau.**

PRESENTATION DES PERSONNAGES

SANGOKU
Combattant au coeur vaillant, il ne renoncera jamais même dans les situations les plus critiques. Cette force sans limites lui permet de venir à bout de tous ses ennemis.

SANGOHAN
Fils aîné de Goku, il a réussi à vaincre Cell et à sauver l'univers. Sa force cachée lui permet même de surpasser Goku.

SANGOTEN
Fils cadet de Goku. Depuis sa plus tendre enfance, il est capable de se transformer en Supersaien. C'est le type même du guerrier avec ses capacités mystérieuses.

VEGETA
Rival prédestiné de Goku. Combattant de grande valeur, il rêve de le surpasser et s'entraîne intensivement chaque jour pour y parvenir.

TRUNKS
Fils de Vegeta. Tout à la fois ami et rival de Goten. Il a hérité de son père son don prodigieux pour la lutte. De même que Goten, il peut se transformer en Supersaien.

N° 18
Androïde qui a épousé Kuririn à l'issue des Jeux de Cell. Son aspect lui donne une vitesse et une force inimaginables.

SEIGNEUR DIEU SUPREME (S.D.S.)
Il est venu sur terre pour retrouver Baby D. qui projette de faire renaître Majin Bhu. C'est le Dieu suprême.

DABRA
Puissant roi, plein d'orgueil du royaume diabolique. Il est maintenant manipulé par Baby D., le sorcier.

MAJIN BHU
Ressuscité par le sorcier Baby D., c'est le plus maléfique. Débordant d'une force illimitée, c'est un combattant prodigieux.

DEBUT DU JEU

Insérer la cassette de jeu dans la console et appuyer sur ON.
A l'apparition de l'Ecran Titre, appuyer sur A pour voir l'écran de sélection MODE.

Choisis une option parmi les 3 modes de jeu qui apparaissent.

Sélectionner avec la croix et valider avec A.

OPTIONS

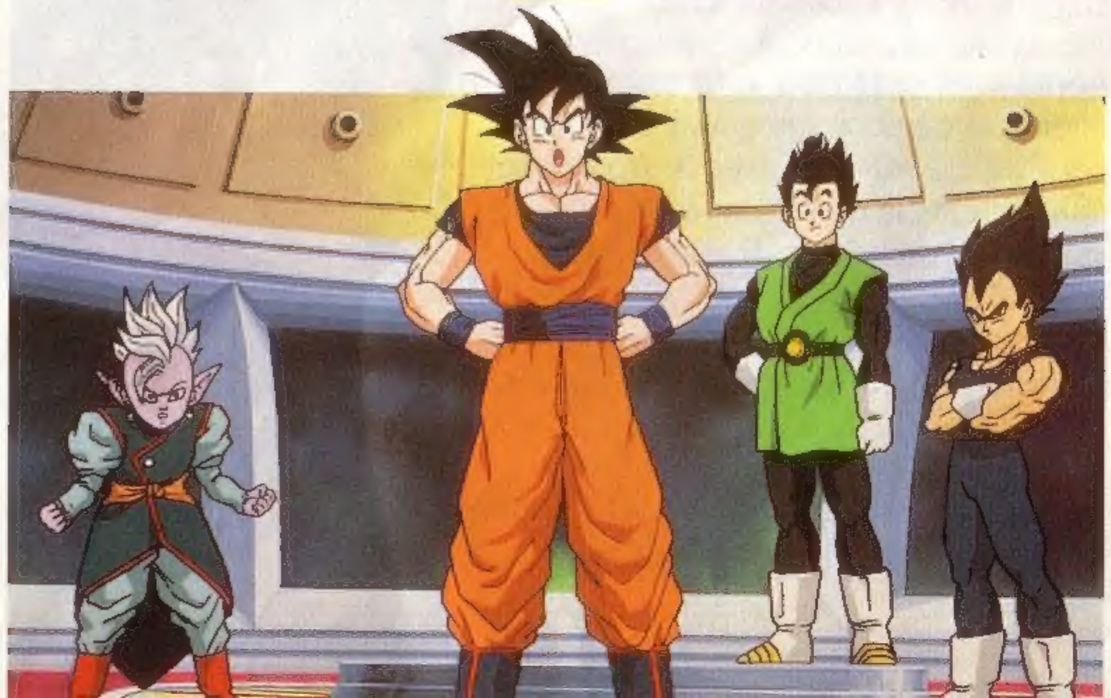
Avant de choisir le mode de jeu, tu peux déterminer le volume sonore avec le mode Option, et entendre la musique et les effets spéciaux.

● CHOIX DES TITRES AVEC LA CROIX DIRECTIONNELLE.

Son .....Permet d'opter pour le son stéréo ou mono.
Modifier avec la croix ◄►

Musique.....Choisir un morceau avec la croix ◄► et appuyer sur A pour entendre le morceau choisi.

Bruitages.....Avec la croix ◄► choisir un morceau. En pressant le bouton A, tu entendras le son spécial ou la voix.



COMBAT

Après avoir choisi ton personnage, tu peux combattre contre un ami ou contre l'ordinateur.

OPTION COMBAT

Sélectionne avec la croix directionnelle et valide avec A.

"1P contre 2P" .....(Mode versus). Combats contre le personnage de ton ami. (Utilise les manettes I et II)

"1P contre ORD" .....(1 joueur contre l'ordinateur). Combats contre le personnage de l'ordinateur (Utiliser la manette I uniquement).

"MODE DEMONSTRATION"....Quelque soit la fonction de l'Ordinateur, c'est un mode qui permet un combat en automatique. Utiliser les commandes I et II pour le choix des parametres.

CHOIX DES PERSONNAGES

Après avoir opté pour le mode combat, choisis le personnage qui va combattre pour toi. Sélectionne avec la croix de la commande I le personnage 1P, puis valide avec le bouton A.

Puis choisis ton adversaire. Dans le cas d'un combat contre l'ordinateur, celui-ci est choisi au hasard.

Dans le cas d'un combat à 2 joueurs (2P) utiliser la commande II.

DEFINIR LES HANDICAPS ET LES CONDITIONS DE COMBAT

Quand l'écran de définition des scènes de combat s'affiche, sélectionner les titres avec la croix directionnelle ▲▼.

HANDICAPS:

VIE .....Le nombre de vies peut être modifié. Tu en augmente le nombre en appuyant sur ► de la croix, et tu en abaisse le nombre avec ◄ (De 400 à 10).

FORCE D'ATTAQUE .....La Force d'attaque peut passer de "normale" à "elevee". Modifier avec la croix ◄►.

PARAMETRES:

NIVEAU DE JEU .....Le degré de difficulté varie de 1 à 4. Modifier avec la croix ◄►.

SCENE .....Il est possible de déterminer le lieu du match. Se modifie avec la croix ◄►.

MUSIQUE .....Tu peux également choisir la musique que tu souhaites pendant le jeu.Modifier avec la croix.

Appuies sur A pour commencer la bataille.

Une fois passé les écrans de démonstration, le jeu commence.

CHAMPIONNATS

Utiliser les manettes I, II.
Permet la participation de 8 joueurs.

NIVEAUX DE JEU DES CHAMPIONNATS

1/4 de finale .....2 Normal
Demi-finale.....3 Dur
Finale.....4 Super

Sélectionner les joueurs de l'écran de selection Championnat avec la croix directionnelle et valider avec le bouton A. Procéder ainsi pour le choix des 8 joueurs. Les personnages s'afficheront par la suite selon l'ordre de leur sélection. (Si tu choisis moins de 8 joueurs, presse START et les joueurs restants seront définis par l'ordinateur). Une fois les joueurs choisis, le combat s'affiche automatiquement et le jeux commence.

*Pour le choix des joueurs, utiliser uniquement la manette I

OPTION BATAILLE

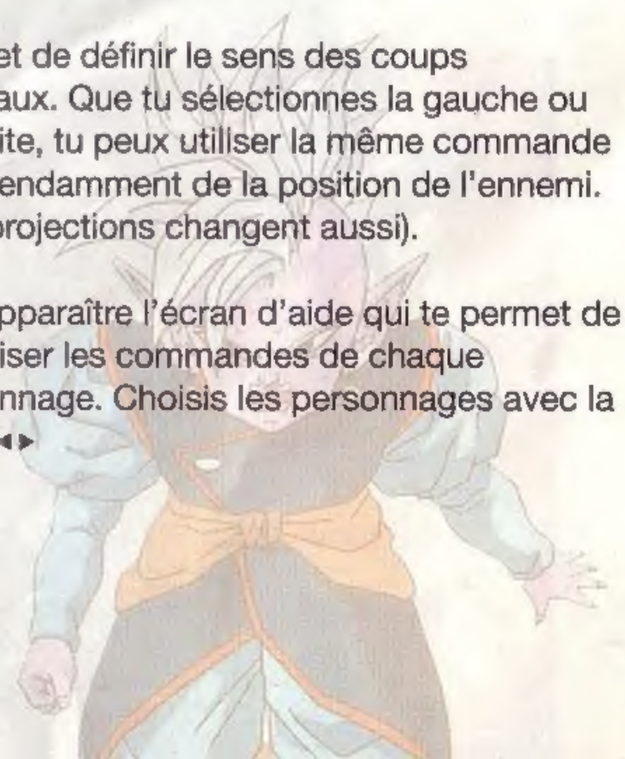
Pour faire une pause, appuyer sur START. En appuyant ensuite sur SELECT, tu fais apparaître l'écran d'option de bataille (en réappuyant à nouveau, tu reviens à l'endroit d'origine).

Choisis un titre avec la croix ▲▼. Avec la croix ◄►, l'affichage varie.

COMMANDES .....Normale: fonction normale des commandes
Auto
S Auto (Semi auto): Cette fonction te permet en appuyant uniquement sur le bouton A d'obtenir la prise adaptée a la situation.
*Permet l'enregistrement des commandes privilégiées du joueur.

DIRECTION .....Permet de définir le sens des coups spéciaux. Que tu sélectionnes la gauche ou la droite, tu peux utiliser la même commande indépendamment de la position de l'ennemi. (Les projections changent aussi).

COMMANDE AIDE .....Fait apparaître l'écran d'aide qui te permet de visualiser les commandes de chaque personnage. Choisis les personnages avec la croix ◄►



ENREGISTREMENT DES DIRECTIONS DES COMMANDES

- NOM DU PERSONNAGE/Choisir un personnage avec la croix ◄►
- COMMANDE/Les commandes des prises se mettent en gras.
- LISTE DES PRISES/Sélectionner avec la croix ▲▼, et la commande de la prise s'affiche en haut.

Chiffre blanc: Prises Spéciales - Chiffre bleu: Super Prises
Chiffre rouge: Méga prises.

INFORMATION .....Sélectionne la prise et en appuyant sur A, tu peux t'exercer.
*Appuyer sur START pour démarrer.
Tant que tu n'as pas effectué la prise correctement, le personnage reste immobile.

MODE SON .....Possibilité d'avoir un son stéréo ou mono.

RADAR .....Choisir OUI ou NON pour avoir le radar dans partie supérieure de l'écran.

ECRAN DUAL

Revoici l'écran dual. C'est un système inédit qui permet de réunir sur un même écran partagé en 2 des personnages placés dans des lieux très distants (la distance maximale étant de 6 écrans latéraux x 2 écrans verticaux).

AVANTAGES DE L'ECRAN DUAL

- Visualisation de la force (POWER) rendue possible même en cas d'éloignement.
- Quand l'adversaire se rapproche et que par une avance rapide, il tente de réduire la distance, casse son rythme.
- La ligne de partage se déroule de haut en bas, de gauche à droite et peut également faire un tour complet. Cette mobilité permet d'atteindre des effets garantis.
- Quand tu es attaqué tu peux te mettre en garde, disparaître, ou rispoter.
- De même combats sur ton terrain de prédilection air ou terre.

LE BOUQUET FINAL

Pour utiliser les prises (méga prises), il faut de l'énergie. Les balles de feu consomment l'énergie un peu.

★ PRISE EN CAS DE CORPS A CORPS

Au cas où les deux personnages se heurtent au cours d'une avance rapide, ils s'empoignent. Si à ce moment précis, vous validez votre commande, le personage exécutera une technique spéciale.

★ FAIRE ECHEC AUX PRISES ENNEMIES

Les méga prises ont un très fort pouvoir destructeur. Si tu peux les éviter, cela constitue un très bon moyen de défense.

ESQUIVER

La partie se joue au moment où ton personnage abaisse les hanche. Valide sans perdre de temps.

- **GARDE:** ◁✚ + Ⓐ Dommage 50%
- **CHIQUENAUDE:** ✚ + Ⓐ Dommage 25%. En cas d'échec, dommage de 100%
- **DISPARITION:** ✚▷ ◁✚✚▷ + Ⓐ Dommage 0 mais consomme de l'énergie
- **RIPOSTE:** ✚✚▷ + Ⓐ

*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite

- En cas d'échange de coup spéciaux, appuyer au préalable 50 fois, pendant 8 secondes. Plus tu appuies et plus tes chances de l'emporter sont grandes.
- Quand tu as perdu, il ne te reste plus qu'à te mettre en garde.
- La validation du mode garde est fonction de la distance. Plus on est près, et plus la validation est rapide.

ABREGE DES FONCTIONS

★SANGOKU

NOM DES PRISES	FONCTIONS
VOLEE BALLE	✚ + Ⓐ
KAMEHAMEHA	✚ + Ⓐ
MEGAHAMEHA	✚◁✚✚▷ + Ⓐ
GOKU KICK	(en cours de saut) ✚▷✚ + Ⓑ
GENOUX KICK	✚✚ + Ⓑ
DANCING KICK	✚ + Ⓑ
MEGA KICK	✚▷ ◁✚✚▷ + Ⓑ
GIANT SWING	(COMBAT) ✚ + Ⓨ

*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite

★SANGOHAN

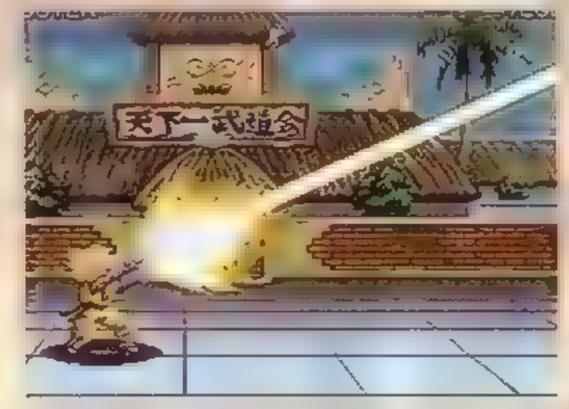
NOM DES PRISES	FONCTIONS
VOLEE BALLE	✚ + ●
MASENCO	✚ + ●
KAMEHAMEHA	✚✚ + ●
MULTI POINGS	✚ ✚✚ + ●
JET UPPER	✚ + Y
KUN FU	✚ (EN) ✚ + Ⓑ
LEVITATION KICK	(en cours de saut) ✚ ✚+ B
MACH ATTAQUE	(COMBAT) ✚ + Ⓨ

*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite

★SANGOTEN

NOM DES PRISES	FONCTIONS
VOLEE BALLE	✚ + ●
BALLE DE FEU	✚ + ●
KAMEKAMEHA	✚✚ + ●
MULTI KICK	✚✚ + B
DESTRUCTIVE	✚ (EN) ✚ + Y
GOTEN ATTAQUE	✚ ✚✚ + Ⓑ
ROLLING ATTAQUE	✚ + B
GALAXIE FORCE	(COMBAT) ✚ + Y

*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite



★VEGETA

NOM DES PRISES	FONCTIONS
VOLEE BALLE	✚ + A
COUP DE GRISOU	✚✚ + A
ECLAIR DEMON	✚ + A
RAYON VEGETA	✚✚ + Ⓐ
SONIC KICK	✚✚ + Ⓑ
SUPER ATTAQUE	✚ ✚✚ + Ⓨ
COUDE SAIEN	✚ + Ⓨ
NANOX	(COMBAT) ✚ + Ⓨ

*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite

★TRUNKS

NOM DES PRISES	FONCTIONS
TRIBALLES	✚ + A
KIKOHA	✚ + A
G PRESSION	✚✚ + A
ROLLING KICK	✚ + Ⓑ
MULTI KICK	✚✚ + Ⓑ
ATSUKO	✚ (EN) ✚ + Ⓑ
GALAXIE FORCE	✚ + Ⓨ
BODY KICK	(COMBAT) ✚ + Ⓨ

*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite

★N° 18

NOM DES PRISES	FONCTIONS
DISQUE	✚↻ + ●
RAYON MIRACLE	✚↻ + ●
ENERGIE VAGUE	✚↻ ✚▷ + ●
PALM SMASH	✚▷ ◁✚✚▷ + Y
MULTI KICK	✚✚ + B
LEVITATION KICK	✚▷ ◁✚✚▷ + B
PAPILLON ATTAQUE	✚↻ + B
GALAXIE KICK	(COMBAT) ✚↻ + Y

*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite

★SEIGNEUR DIEU SUPREME (S.D.S.)

NOM DES PRISES	FONCTIONS
DISQUE	✚▷ ◁✚✚▷ + ●
VAGUE CHOC	✚↻ + ●
SHIN ENERGIE	✚↻ + ●
SHIN CANON	✚↻ ✚▷ + ●
SHIN KICK	✚↻ + B
POUVOIR MAGIQUE	◁✚ (EN) ✚▷ + B
SHIN SPECIAL	◁✚ (EN) ✚▷ + Y
SHIN SHOOT	(COMBAT) ✚△ ▷✚ + Y

*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite

★DABRA

NOM DES PRISES	FONCTIONS
VOLEE BALLE	✚ + ●
MEGALAXIE	◁✚✚▷ + ●
DABULA CANON	(en cours de saut) ✚ + ●
MUR DE FEU	✚✚ + ●
ECLAIR DEMON	✚ + ●
RUSHING ATTAQUE	✚✚▷ + ●
SUPER ATTAQUE	◁✚ (EN) ✚▷ + Ⓑ
FEU ATTAQUE	(COMBAT) ✚ + Ⓨ

*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite

★MAJIN BHU

NOM DES PRISES	FONCTIONS
TRIBALLS	✚ + ●
BOU ENERGIE	✚ + ●
BOU BOU HA	✚✚▷ + ●
CHOC VAGUE	◁✚✚▷ + ●
SUPER POWER	✚ + Ⓨ
GALAXIE FORCE	✚▷ (EN) ◁✚ + Ⓨ
CRUSH'N CRUSH	✚ + Ⓑ
BOU PRESSION	(COMBAT) ✚ + Ⓨ

*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ LA HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !
Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H
(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI DE 14H A 18H